



VECTORWORKS

Paysage - Initiation



Modélisation 3D d'espaces urbains et paysagers



Durée totale

3 journées de 7 heures,
soit 21 heures au total.



Prérequis

Connaître l'environnement de travail Windows ou MacOs, avoir des notions de dessin technique et maîtriser les conventions du dessin architectural.
Avoir suivi la formation 2D ou maîtriser tous les outils 2D.



Contact et délai d'accès

formations@cadequipement.fr
01 53 31 36 22 / 08 05 29 30 31

Inscription possible dès réception et acceptation du devis.
Le délai d'entrée en formation varie entre 3 jours et 1 mois.



Lieu de formation

Formations en présentiel à Paris, Nantes, et Lille ou à distance via visio-conférence (Zoom ou Teams) avec des sessions de groupe limitées à 6 participants.



Modalités pédagogiques

Stations individuelles équipées de la dernière version du logiciel.
Supports pédagogiques fournis : un support de cours et les documents pour l'évaluation formative, incluant une maquette fil rouge avec plans, tableaux de surface, etc.



Modalités d'évaluation

- Evaluation d'entrée en formation via un tour de table,
- Evaluation formative via l'avancée de la maquette fil rouge
- Evaluation à chaud de la formation en fin de session.



Tarif de la formation (HT)

1 170 € en formule groupe et à partir de 3 450 € en formule personnalisée.

Prise en charge

Cette formation peut en faire l'objet par l'OPCO, le Fonds d'Assurance Formation, France Travail...



Sanction

Certificat de réalisation délivré en fin de formation.



Personnes en situation de handicap

Afin de nous permettre une meilleure prise en charge, nous vous remercions de bien vouloir nous signaler votre situation de handicap.



VECTORWORKS

Paysage - Initiation



Objectifs

Maîtriser les principes généraux du logiciel Vectorworks pour la modélisation d'espaces urbains, de terrains et améliorer la production des pièces graphiques 2D et 3D.

Programme

Rappeler les « essentiels » de Vectorworks

- Utiliser les 6 raccourcis clavier indispensables pour être productif
- Structurer les lignes d'aides pour le dessin.

Développer les principes de base de la modélisation 3D

- Concevoir des opérations volumiques : extrusion, circonvolution, tubage (création, édition et modification)
- Réaliser des opérations booléennes : ajouter, retrancher, intersection et section de volume
- Distinguer les outils de navigation 3D : survol, déplacement piéton, enregistrement des vues
- Pratiquer les différents modes de rendu : Lignes cachées, Open GL
- Utiliser les viewports en vue 3D
- Utiliser le Clipcube (utilisation pendant la modélisation et dans les viewports)
- Proposer des changements de plans pendant la modélisation 3D.

Pratiquer les outils et les fonctions avancés de la modélisation 3D

- Découvrir les outils 3D supplémentaires :
 - Polygone 3D, courbes Nurbs, extruder
 - Incliner surface, arrondi, chanfrein
 - Épaissir volume, surfaces d'après sections, extraction.
- Utiliser les changements de plans pendant la modélisation 3D (outil définition de plan de travail et alignement)
- Paramétrer l'outil héliodon pour la simulation d'ensoleillement
- Utiliser l'outil plante 3D VBvisual
- Placer les personnages (Billboard)
- Tester le rendu Open GL et son paramétrage.

Développer les outils et fonctions métier de base

- Utiliser l'outil translation/duplication et les fonctions de duplication (réseaux, dynamiques, etc.).
- Structurer l'outil de sélection par critères et la fonction de sélection par critères
- Paramétrer les fonctions de conversions d'objets et de remplacements
- Se servir des outils Architecture : murs, planchers, poteaux, escaliers, rampes
- Utiliser les bases des outils Paysage : barrières, volume de construction, bâtiments, limites de parcelles, parkings, lignes spéciales, talus, surfaces pavées, arbres existants, surfaces plantées, plantes.



VECTORWORKS

Paysage - Initiation



Programme

Maîtriser les principes de base du tableur et des bases de données

- Utiliser le tableur pour quantifier des symboles et des objets paramétriques.
- Quantifier des surfaces
- Afficher le tableur dans les planches de présentation
- Utiliser le tableur comme légende d'un dessin
- Intégrer les symboles liés à des bases de données
- Définir les objets paramétriques liés à des bases de données.

Pratiquer les principes de base du modelleur de terrain

- Importer les données altimétriques :
 - Issues d'un plan topographique
 - Issues d'une liste de points.
- Paramétrer et générer un modèle de terrain :
 - Notion de terrain existant et projet
 - Edition et modification des réglages de départ
 - Edition et modification des données de départ
 - Fonctions d'analyses du terrain (altimétries, pentes, profils).
- Etablir la fonction d'ajustement des objets au terrain
- Implanter des plateformes et de talus comme éléments modificateurs du terrain existant et avec calculs des déblais et remblais avec l'outil terrassement
- Utiliser l'outil pente comme modificateur de terrain.

Appliquer les connaissances par des exercices d'application

- Enrichir la maquette en cours
- Créer un fichier modèle.